How to / Trackmania / Video creation

Author : TStarGermany (Translations: -DexM-)

LAST PAGE PAGE 1 2

Section 3 : La trame temporelle

Vous êtes-vous déjà demandé à quoi servait la piste "*Temps*" (trame temporelle) dans le listing du Mediatracker ? Cette piste reflète un puissant avantage (un de plus) du *Mediatracker des replays*.

En bref, il existe deux trames temporelles différentes

La première est la plus familière, celle dans laquelle vous placez vos différents blocs dans le Mediatracker, et dans laquelle 1 seconde de trame équivaut à 1 seconde dans la course. C'est la trame "supérieure".

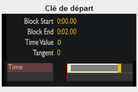
La deuxième trame existe *à l'intérieur* du replay que vous avez chargé dans le *Mediatracker des replays* ; elle ne reflète pas forcément la trame supérieure... Les clés de contrôle de la *piste Temps* vous permettent de gérer le déroulement du replay.

Et ça sert à quoi ?

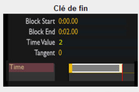
Avec cette trame, le temps devient modulable. Concrètement, vous pouvez l'accélérer, le ralentir, lire le replay à l'envers ou tout simplement sauter en divers endroits de la trame temporelle instantanément ! Quelques exemples :

Exemple 1 : Cas normal

Clé de départ



Clé de fin

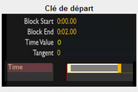


Le bloc Temps dure 2 secondes dans la trame supérieure ; on le remarque aux valeurs données dans "Début bloc" et "Fin bloc"...

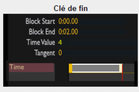
Les "valeurs Temps" des clés de la trame temporelle montre 0 (pour le départ) et 2 (pour la fin), ce qui signifie que durant les 2 secondes du bloc, les secondes 0 à 2 du replay s'écouleront... 2 secondes dans la trame temporelle du replay équivalent à 2 secondes telles que la trame supérieure les fait s'écouler...

Exemple 2 : Temps accéléré

Clé de départ



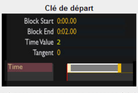
Clé de fin



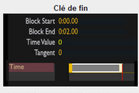
Durant les 2 secondes du bloc, les secondes 0 à 4 du replay s'écouleront... La voiture ira deux fois plus vite !

Example 3 : Temps inversé

Clé de départ



Clé de fin



Durant les 2 secondes du bloc, les secondes 2 à 0 du replay s'écouleront... La vitesse de la voiture demeurera inchangée, mais le replay sera lu depuis la fin.

La valeur de la "Tangente" est relativement similaire aux valeurs d'interpolation pour la caméra. Elle influence la "douceur" ou la "rudesse" des transitions temporelles.

Reprenons notre exercice...

Ajoutons un petit "effet Matrix" à notre replay.

Notre piste Temps est plus courte de 0.6 seconde que nos deux *pistes fantômes*... Nous allons utiliser ce temps-là de façon relativement simpliste, afin de ne pas avoir à nous lancer dans des calculs trop compliqués. Vous comprendrez plus tard...

CLICK IMAGE TO ZOOM

Allez à 09.00 dans la piste Temps et créez-y une clé additionnelle.

CLICK IMAGE TO ZOOM

Allez à 08.40 (soit 0.6 seconde plus tôt) et créez une autre clé.

CLICK IMAGE TO ZOOM

Retournez sur la clé à 09.00 et modifiez sa *valeur Temps* à 8.4.

A présent, les deux clés ont la même *valeur Temps*. Les voitures cesseront de bouger durant ces 0.6 secondes, mais la caméra dans notre trame supérieure continuera de bouger...
Vous obtenez un magnifique "effet Matrix" !

CLICK IMAGE TO ZOOM

Cliquez sur la clé de fin de la trame temporelle, modifiez le paramètre *Fin bloc* à 12.00, mais laissez la *valeur Temps* à 11.4.

Cela s'avère nécessaire en raison du "gel" de 0.6 seconde susmentionné, donc ce temps-là doit être soustrait à la valeur de notre trame supérieure.

CLICK IMAGE TO ZOOM

C'EST TERMINÉ !
Enregistrez sous *"Videotrack_Bigreplay"* (le bouton pour sauver est dans le coin supérieur gauche) et admirez le travail.

Cliquez sur l'icône pour télécharger
Videotrack_Bigreplay.Replay.Gbx

Vous pouvez également télécharger le replay final et le placer dans le même répertoire que les 2 autres replays.

Un dernier mot sur les fonctionnalités de la *trame temporelle*

Si vous souhaitez ajouter de nombreux effets temporels dans votre replay, il faut vous attendre à devoir faire de nombreux calculs concernant les différences entre votre trame supérieure et la trame temporelle interne de votre replay.

Au lieu d'utiliser de nombreuses clés à l'intérieur d'un même bloc, vous pouvez ajouter plusieurs blocs Temps pour une meilleure lisibilité (dans certains cas, par exemple lors de sauts temporels, utiliser plusieurs blocs n'est pas un luxe !).

Section 4 : Capture de la vidéo

Maintenant que notre replay final est terminé, on peut utiliser le programme de capture vidéo.

CLICK IMAGE TO ZOOM

J'imagine que vous saurez retrouver de vous-même votre replay :-)

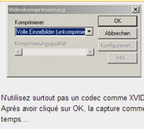
CLICK IMAGE TO ZOOM

Une fenêtre s'ouvrira pour régler les options concernant la **qualité**.

Pour une qualité optimale, il faut que vous ayez préalablement régler toutes les options graphiques au maximum lors du lancement de TM, dans "Configurer/Avancé".

Je vous recommande de lancer la capture avec une Qualité shaders PC3 (au moins), une résolution 800*600, 30 images par secondes (FPS), l'anti-recouvrement (Antialiasing) à 9x SANS flou de vitesse. La capture prendra un certain temps, mais ce n'est qu'ainsi qu'on obtient la meilleure qualité.

Pour une vidéo de très haute qualité, il vous faut cocher ces fonctionnalités (PC3, ombres, etc.) dans les configurations avancées AVANT de lancer Trackmania !



Après avoir cliqué sur OK, une petite fenêtre s'ouvrira, vous demandant quel codec vous souhaitez utiliser pour la sauvegarde de la vidéo sur votre disque dur.

Je vous recommande d'utiliser un codec sans pertes, soit au format RGB sans la moindre compression, soit avec un codec du genre Microsoft-DV...

N'utilisez surtout pas un codec comme XViD à ce stade-là ; vous devrez de toute façon recompresser la vidéo plus tard. Après avoir cliqué sur OK, la capture commence. En fonction de vos paramètres qualité, cela peut prendre beaucoup de temps...

Une fois la capture terminée, vous pourrez trouver votre vidéo sous *C:\...\Mes documents\Trackmania* sous le nom Video01.avi ou quelque chose de semblable.

Astuce : Il peut être avantageux de capturer plusieurs petits clips vidéo au lieu d'une seule grosse vidéo. D'une part, en raison du fait que les fichiers de sortie AVI ont une taille limitée à 4GB, mais aussi pour avoir une plus grande liberté dans la "post-production", lorsque vous éditerez et réarrangerez vos différents clips pour la vidéo finale.

Enregistrer le son

Si l'enregistrement de l'audio lors de la capture vous pose problème, allez jeter un oeil à ce Sujet de discussion (en anglais).

Section 5 : Edition vidéo et compression

Pour ajouter quelques effets et retouches à votre vidéo, il est préférable que vous ayez quelques notions dans un programme d'édition vidéo...

Si vous ne possédez pas un bon programme d'édition vidéo, pensez à créer la plupart de ces effets dans le Mediatracker. Après tout, ce dernier vous permet d'implémenter des images, de la musique, des créer des transitions, des effets textuels, etc... mais bien sûr, seul un vrai programme d'édition vidéo vous permet d'ajouter certains effets plus complexes.

Programmes gratuits d'édition vidéo (avec création d'effets) :
Microsoft Movie Maker (installé avec Windows) / Blender / Zweistein / Jashaka / Wax

Il existe bien sûr des programmes payants, mais ils sont relativement chers.

Compression / Conversion

En fonction de ce que vous souhaitez faire avec votre vidéo AVI non-compressée (par exemple, la mettre sur tmtube), il vous faut la convertir et la compresser.

Pour les débutants en la matière, je vous recommande d'utiliser "SUPER", un programme gratuit permettant de convertir de nombreux formats.
Si vous avez des questions concernant les différents formats, rendez-vous ici.

Préparation de votre vidéo pour TM-TUBE
Il est préférable de convertir votre vidéo au format adéquat **avant de la poster**. De cette façon, tmtube ne se chargera pas de la recompresser (et donc de perdre de la qualité). Convertissez votre vidéo avec les paramètres suivants :

Format : vidéo .FLV/.MP4
Résolution : 1280*720 pixels (la résolution utilisée par tmtube)
FPS : 30 (choisissez le même FPS que celui choisi lors de la capture)
Bitrate : 1500-2500 (un bitrate plus élevé permet d'éviter les effets saccadés dans la vidéo)

Voilà, c'est terminé. Vous maîtrisez maintenant les bases de la création d'une vidéo :-)

LAST PAGE PAGE 1 2

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/iOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania, games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,451 page views since January 2006. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2006-2013